

REV'n'GE!

Retro Emulator Vision and Game

#168

Mike Mech 2 - Commodore 64
Super Monza GP 2 - VIC-20

Aggressor

Addams Family

Overtake

E tanto altro ancora per computer e console

0,00 Euro

25 Marzo 2025

Retro Emulator Vision and Game

Volume 11 Numero 3

Retro gaming

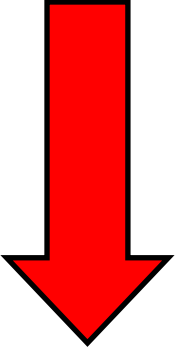
In emulazione!



La tua fanzine

*Ogni mese potete
leggere questa
fantastica rivista*

*Due edizioni: una
in Italiano e una in
Inglese*



Gratis



Atari Age



EDITORIALE NUMERO 168

Un numero ricco e interessante di bei giochi, credo, che dovrebbero farvi tornare tanta retro nostalgia di andare a cercarli e di provarli voi stessi per passare un po' di tempo ricordando il passato.

Le votazione delle altre riviste continuano in questo formato e in più nella colonna a destra, per non lasciarla vuota, metto quelle delle altre versioni in modo da avere un'idea generale di come venivano giudicati certi giochi. Carino anche scoprire se alle volte il mio giudizio è in linea con quello che fu dato all'epoca oppure completamente diverso. In passato un gioco veniva giudicato male e io invece lo giudico bello.

Inizialmente tantissime riviste di videogiochi erano più neutrali nelle votazioni e se un gioco non era bello non avevano pietà e gli davano bruttissimi voti. Questa cosa poi è cambiata nel tempo e tanti giochi mediocri hanno ricevuto votazioni molto alte.

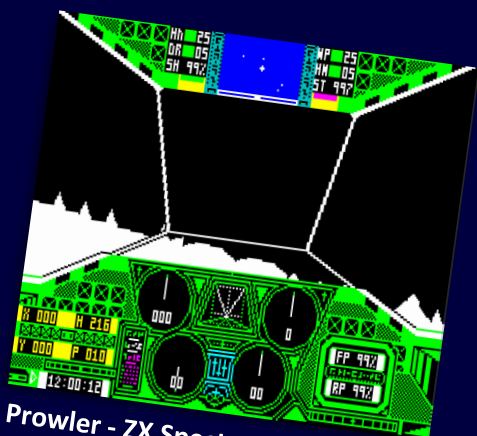
Buona lettura!





Arnie II - Commodore 64

Devo dire che il primo capitolo pur essendo difficile mi è piaciuto molto e buona l'idea di uno sparattutto con questa visuale isometrica. Questo seguito sembra anche più curato graficamente.



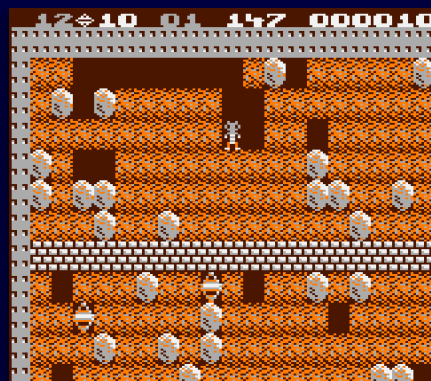
Prowler - ZX Spectrum

Un simulatore di volo di elicotteri che per essere un 8-Bit è notevolmente dettagliato con un cruscotto realistico. Mi auguro che sia giocabile.



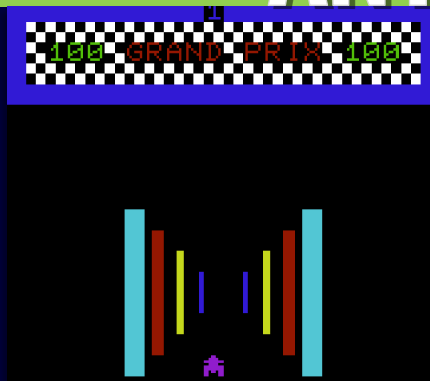
Grand Prix - Amstrad CPC

Mi ricorda un vecchio gioco Arcade tipo Super Sprint e con una grafica stilizzata come sul CPC. Graficamente non c'è nulla, ma potrebbe avere una giocabilità incredibile.



Boulder Dash - Atari 8-Bit

Non mi sono mai piaciuti questo tipo di giochi perché li ho sempre trovati noiosi, insipidi e banali. Forse è ora che rivaluto questa mia avversione per Boulder Dash.



Compusport Grand Prix - VIC-20

Non so se è una corsa di Formula 1 o una generica in cui dovete rimanere dentro un tracciato fino al traguardo.

Il VIC-20 non sempre mostrava una grafica incredibile, ma ricordo che dalla sua aveva spesso una buona giocabilità.



Terra Cognita - Commodore 16

Dovrebbe essere un arcade ispirato a *Bomber-Man*. La grafica sembra molto bella e colorata. Staremo a vedere se sarà anche giocabile.



Archon - Amiga

E' un gioco basato sugli scacchi anche se non seguite le regole classiche. Ci sono delle pedine che hanno delle caratteristiche diverse. Sono dei guerrieri che si affrontano in un'arena in un duello.



Air Strike USA - Atari ST

Ricorda per il tipo di grafica il gioco ATF. Non è un simulatore di volo, ma uno sparatutto in 3D. Questo genere facilita un tipo di esperienza che in un classico simulatore di volo militare è difficile da apprendere.

LEGENDA

IL GIUDIZIO DI REV'n'GE!

Cambia il giudizio della fanzine con questa tabella per avere più informazioni e con il punteggio finale che sarà stabilito matematicamente con precisione e in base a quello sarà data una medaglia.

- Medaglia d'oro: da 9 a 10 punti
- Medaglia d'argento: da 8 a 8,9 punti
- Medaglia di Bronzo: da 7 a 7,9 punti

Grafica include le animazioni e tutto quello che riguarda l'aspetto estetico e il dettaglio.

Sonoro è la presenza di musica o effetti sonori e/o la sua qualità.

Giocabilità è la meccanica di gioco che può essere influenzata dalla difficoltà.

Emozione è il sentimento che provate giocando, quanto vi tiene incollati al monitor e può dipendere dalla sua difficoltà.



STATI D'ANIMO



Sommario Numero #168**Marzo 2025**

Addams Family	Atari ST	17
Aggressor	VIC-20	11
Apocalypse	Amiga	16
Arnie	Commodore 64	9
Car Jamboree	MSX	24
Dancing Eyes	Coin-OP	20
Flak	Apple II	24
Goody	Amstrad CPC	10
Helm	Amiga	33
Maths Adventure	Amiga	31
Mike Mech 2	Commodore 64	22
Overtake	X68000	18
Rain of Terror	Atari 8-Bit	13
Real Sports Baseball	Atari 7800	29
Super Monza GP 2	VIC-20	22
Super Raid IV	Amiga CDTV	28
Tekken	Coin-OP	20
Thread: The Computer Game	ZX Spectrum	14
Zoom in Space	PC-8800	12

REDAZIONE

Seiya è il capo redattore, il recensore, l'impaginatore e il grafico. Insomma fa tutto lui!



Un gioco di azione, uno sparatutto ambientato in una zona di guerriglia che non lo rende diverso dai giochi da cui trae ispirazione che sono principalmente *Commando* e *Ikari Warriors*. La scelta di fare una visuale isometrica è innovativa per il genere di gioco. Siete il solito soldato solitario che dopo essersi infiltrato nella base nemica dovete uccidere la maggior parte dei nemici e dei veicoli che incontrate lungo un percorso già impostato (la direzione viene indicata con delle frecce sul terreno).

Tra i soldati nemici di tanto in tanto ne appare uno di colore rosso che se colpito vi regala delle armi molto più potenti che



possono facilmente sbaragliarli, ma hanno munizioni limitate.

La visuale rende la mappa molto più grande di altri sparatutto a scorrimento verticale e di fatto avete più libertà di movimento. Di contro ci sono più nemici che sono infiniti e sbucano da tutte le parti. Se in altri giochi uccisi quelli sullo schermo non ne appaiono più, in Arnie loro continuano ad attaccarvi ad libitum.

La visuale vi confonde un po' nell'evitare i proiettili nemici perché pensate di essere fuori della loro traiettoria, ma in realtà ci finite contro forse un po' troppo spesso. Tre vite sono assolutamente insufficienti per scoprire bene le qualità e le potenzialità di

questo sparatutto.

Una cosa molto buona è che i veicoli nemici li potete distruggere anche con il mitragliatore. Richiedono più colpi, ma non sono invincibili e poi bellissime le loro esplosioni.

Altri giochi di questo tipo i carri nemici erano immuni ai proiettili di fucili o mitragliatori. Dato che di base non avete delle bombe dovete distruggerle con quello che avete. Questa idea è buona e sfruttata bene.

Se non fosse così difficile sarebbe molto più apprezzato. Pensate che più avanti nel gioco vi troverete contro missili al ricerca del bersaglio (voi).

Tecnicamente eccellente sia di grafica che di sonoro anche se poi sono solo rumori di armi e veicoli.

Peccato che la difficoltà sia esageratamente mal calibrata perché avanzando in quello che sembra un unico livello trovate nemici così ostici che le tre vite iniziali non sono sufficienti. Ce ne vorrebbero almeno 10.

A parte la difficoltà mi è piaciuta molto la grafica e la cura dei dettagli.



Il territorio è quella di una base in mezzo ad una foresta con oggetti e un fondale tipico e già visto, come ponti, recinzioni, muri, torrette difensive, ecc. I nemici sono armati come voi, se non di più, e quindi hanno mitragliatori e lancia missili. Dovrete affrontare carri armati, veicoli corazzati ed elicotteri.



1992, ZEPPELIN GAMES

GRAFICA	9
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8+



Questa volta non siete un eroe, ma un ladro, Jhon Nelson Brainer Stravinky, conosciuto come Goody, che pur discendendo da una nobile famiglia avete deciso di fare questa vita.

Goody è costantemente inseguito dal poliziotto Rodriguez che conoscendo il suo passato lo considera il suo più importante avversario e poi anche da Charly el Bardeos, un avversario di Goody che cerca di derubarlo a sua volta.

Questa sarà la sua ultima rapina e per farlo ha deciso di assaltare la Banca più importante di Spagna.

Un gioco di piattaforme in cui prima di arrivare alla banca dovete trovare dei sacchi di denaro per comprare l'attrezzatura che sono varie tenaglie e una torcia. Per farlo dovete evitare tutto quello che si muove sullo schermo e che sono aerei di carta, donne che spazzano le strade Gorilla, esperti di Kung-Fu e poliziotti. Lo scopo del gioco è quello di trovare 13 cilindri che contengono la parola chiave per aprire la cassaforte della banca.



Per riuscire il gioco prevede la raccolta di specifici oggetti da usare in alcuni posti per risolvere alcuni enigmi non complicati.

Non siete completamente privi di difese perché potete lanciare dei mattoni e in base a quanto tenete premuto il pulsante/tasto di fuoco potete lanciaarli a distanze maggiori.

E' un gioco preciso al pixel che vuol dire che con il vostro naso riuscite a impedire ad un ascensore di scendere fino a terra e quindi dovete stare al pixel giusto per ogni cosa. Avete un orrido sistema di salto che dipende dalla velocità e da quanto un nemico è lontano da voi. Se non avete la velocità per saltare dovete tornare nello schermo precedente e correre (il gioco non è scorrimento). Anche in aria conta il pixel di distanza dal nemico e quindi potreste ricadere a terra morti. Quando perdete una vita e ripartite non siete immuni per quella frazione di secondo per riprendere l'azione e se succede al limite dello schermo con un nemico, vi incastrate tra il bordo dello schermo e il nemico e perdete tutte le 15 vite in 15 secondi.

Il fatto di avere così tante vite vi fa capire quanto è difficile, tuttavia, con questa precisione al pixel è molto punitivo quando sbagliate. Se un nemico vi tramortisce alla fine dello schermo ve lo fa rifare tutto da capo. 15 vite in pratica sono 15 tentativi di rifare la stessa azione.

Siete su un muretto e sotto di voi passa un serpente. Il semplice fatto che si avvicina perdete una vita e ricominciate dall'inizio dello schermo.

Quando poi arrivate non si sa come alla città avrete a che fare con elicotteri che vi sparano missili a ricerca del bersaglio e voi con un misero mattone dovete difendervi. Boh!

Idea anche buona, ma orrendamente realizzata.

I giochi che vi fanno ricominciare da capo ogni azione sono odiosi e se poi succede per colpa di un pixel è ancora peggio. I nemici colpiscono anche quando in realtà non lo fanno. E' troppo punitivo. La grafica è anche un po' scattosa e questo complica anche il modo di correre e saltare. Nel trailer lo vedrete meglio che a semplici parole. Io ho visto 5 o 6 locazioni, ma dopo tantissime partite.

1987, OPERA SOFT

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITA'	3
EMOZIONE	3
GLOBALE	4,5



Unica nota negativa è l'assenza di un radar e quindi non sapete fino all'ultimo momento la posizione dei nemici e quando questi si avvicinano al materiale per potenziare i loro scudi.

Una buon clone di *Defender* che mostra le doti di Jeff Minter che pur difficile dovrebbe regalarvi molte soddisfazioni. La vostra astronave rispetto allo schermo è davvero grande ed è ben integrata. E' ostico e molto punitivo però era così anche l'originale *Defender*.

Ritorna il VIC-20 dopo una lunga assenza ed essendo stato il mio primo computer, la mia prima esperienza informatica e ludica dovrebbe essere più presente e vedo un po' di recensirlo più spesso.

A bordo di una sofisticata astronave dovete difendere la Federazione dei mondi liberi da una razza che li vuole soggiogare grazie ad astronavi dotate di uno scudo molto potente che viene alimentato da un materiale che si trova su una vostra colonia.

Il vostro scopo è quello di impedire agli invasori di prendere questo elemento per alimentare i loro scudi e renderli invulnerabili alla forze di difesa della Federazione.

Siete armati con un potente laser e delle bombe (*in realtà non so come si lanciano queste bombe dato che il joystick supporta un solo tasto e dalla tastiera niente*).

La difficoltà è elevata anche al livello più basso perché volate abbastanza velocemente e il cambio di direzione tipico di *Defender* alle volte crea più problemi che altro.



Quando perdete una vita, quella nuova non è immune ai nemici e può capitare che venite distrutti da un proiettile vagante e ogni volta che morite vi materializzate sul proiettile e perdete tutte le vite in pochi secondi.

E' frenetico perché i nemici sono tanti e la velocità è alta e magari non colpite bene il nemico e quindi sembrano più resistenti di quello che in realtà sono. Richiederà tante partite per capire i meccanismi, ma facendo attenzione riuscirete a passare i vari livelli che sono tutti uguali. Cambia la difficoltà, il numero di nemici che sparano proiettili che, come avete letto sopra, davvero letali.

Un buon clone di *Defender* del buon Jeff Minter che esalta il VIC-20 e tutti quelli che lo useranno per giocare a questo titolo.

Difficile, ma una partita a questo genere intramontabile la si fa sempre con piacere.

Gold

1982, HES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	10
GLOBALE	9

ZOOM IN SPACE



Uno sparatutto in 3D per quanto riguarda lo scenario e la visuale in terza persona che rendono questo genere sempre una novità perché piace di più di quelli classici in due dimensioni.

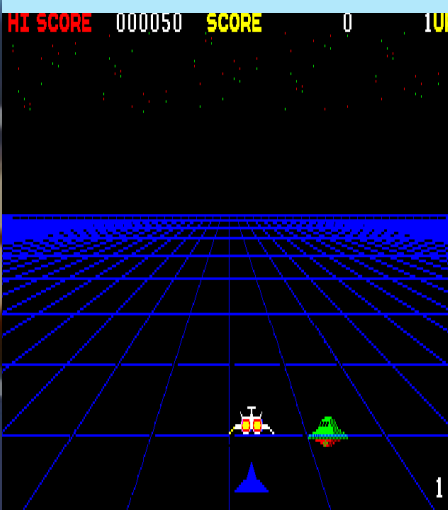
Naturalmente sono stati sfruttati fino allo sfinimento sia in 2D che 3D con tante variazioni sul tema, tuttavia, il 3D ha sempre affascinato il giocatore fin da quando è stato introdotto.

Appena avviato la prima impressione che avrete è quella di vedere un clone di *Buck Rogers: Planet of Zoom* (anche il titolo è simile), Non è un caso perché la progettazione dello scenario e delle astronavi sono modellate sul gioco citato.

Siete armati con un doppio laser e dovete procedere all'infinito, senza livelli, in avanti il più a lungo possibile. Non c'è una trama, non c'è uno scopo se non quello di fare il massimo punteggio.

Non ci sono ondate di nemici, ma questi appaiono sullo schermo uno alla volta e fino a quando non distruggete quello presente non potete vederne altri.

Giocabilità zero! Il disegno iniziale dello sfondo è lento e poi le astronavi nemiche volano ad una velocità turbo, scendono verso di voi saltando frame di animazio-



ni e ve li trovate addosso in una manciata di secondi.

Sparate solo se state fermi e quindi o vi muovete o sparate. Dato che i nemici volano saltando frame diventa impossibile centrarli e capire quello che sta succedendo.

Niente sonoro e solo squallidi beep per simulare lo sparo e il movimento degli alieni sullo schermo.

Non ho mai visto un gioco così orrendo per il PC-88.

Non c'è molto altro da dire in più di quello che ho scritto nella recensione.

Non capisco come si possa giocare con nemici che volano verso di voi saltando frame. Quando appaiono sullo schermo, dopo 2 secondi sono già in collisioni con voi.

Volevo fare degli screenshot, ma non facevo a tempo a mettere pausa che ero già stato distrutto.

Il PC-88 è una buona macchina ed è un peccato vedere giochi del genere.



1983, RIVERHILL SOFT

GRAFICA	7
SONORO	3
GIOCABILITA'	2
EMOZIONE	0
GLOBALE	3

ZOOM IN SPACE TARGET

		30 POINT
		50 POINT
		100 POINT

BONUS

COPYRIGHT (C) 1983.5
BY RIVERHILL SOFT



In una imprecisata guerra le forze nemiche hanno invaso il vostro territorio per essere conquistato e voi dovete difenderlo a tutti i costi.

La vostra base è un cannone con il quale dovete uccidere i nemici che sono aerei e paracadutisti. E' molto simile nel concetto a *Missile Command* in cui con un mirino sullo schermo dovete distruggere le forze di invasione facendo attenzione sul fatto che dovete evitare che 10 paracadutisti scendano a terra perché in quel caso avete perso. Loro si lanciano verso il cannone e lo distruggono. I nemici a terra non possono essere uccisi. Il vostro cannone ha una speciale caratteristica che è quella di potenziarsi in determinate situazioni come, ad esempio, distruggere un'intera ondata di nemici oppure colpire degli oggetti luminosi che appaiono sulla creste della montagna.



I vari livelli hanno una missione da completare che può essere uccidere solo i paracadutisti o distruggere i vari aeroplani. In ogni caso dovete sempre ricordare di evitare che ci siano 10 soldati nemici a terra.

Il gioco richiede il Paddle, tuttavia, in emulazione funziona molto bene grazie al supporto mouse. Malgrado una grafica decisamente stilizzata è molto giocabile e difficile allo stesso tempo perché non potete muovere il mirino sopra in nemici ma usarlo come direzione.



Dovete prendere un po' di confidenza con questo sistema di puntamento, ma quando poi capite come funziona cominciate a divertirvi con una buona variazione di *Missile Command*.

Veloce, frenetico senza attimi di pausa fa crescere l'adrenalina però dovrebbe divertire. Per quelli che hanno la macchina originale potranno giocarci solo quelli che hanno un paddle. Nessun problema nemmeno in emulazione perché il controller è gestito benissimo dal mouse.



2016, ERIC HENNEKE & ROB SCHLORTT

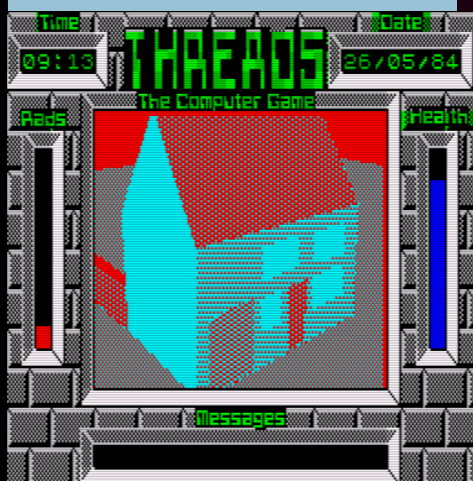
GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	8
GLOBALE	7,5



Ha un nome lunghissimo, ma Thread è quello più giusto per la sua ambientazione che è una casa durante un bombardamento nucleare.

E' basato su una vecchia serie TV degli anni 80 con lo stesso nome. La vostra casa viene distrutta da una bomba, ma sopravvivete perché vi siete chiusi nel sottoscala dove avete un letto, tanta acqua, scatole di fagioli e una latrina. Dovete rimanere chiusi lì dentro per 30 giorni e avete tutto il necessario, a parte la libertà perché di fatto siete bloccati dentro una minuscola stanza senza TV, cellulare o altro svago per passare il tempo.

Tecnicamente è in 3D poligonale solido e il motore dovrebbe essere il 3D Construction kit, ma l'autore ha fatto delle modifiche e sembra molto più simile a Freespace usato in *Total Eclipse*. L'interfaccia è quella e dovrebbe garantire almeno esteticamente molto fascino e anche darvi la voglia di giocare.

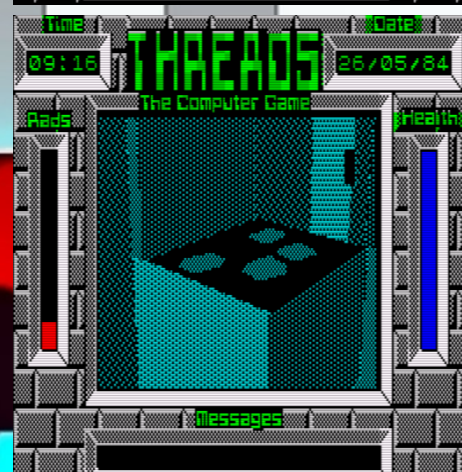
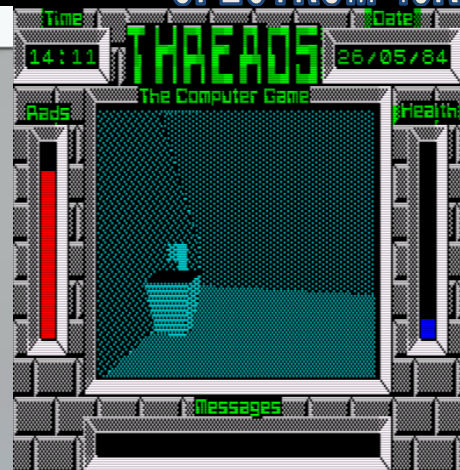


Siete praticamente chiusi in quella stanza e non potete fare altro che sopravvivere tenendo conto che se il livello di radiazione raggiunge il massimo morite. Stessa cosa se la vostra salute scende a zero.

L'unica cosa che potete fare è bere acqua e mangiare cibo senza esagerare e farvelo durare per 30 giorni. Dormire e usare la latrina. Solo quello.

L'idea è buona e dovrebbe anche essere claustrofobico perché siete rintanati in un buco per almeno 30 giorni con solo 5 scatole di fagioli. Radiazioni che aumentano velocemente e non sembra esserci possibilità di rallentarle.

E' un survival un po' estremo che per quanto innovativo può scoraggiare per la scarsa interazione con il mondo circostante e nessuna attività da fare se non quella di mangiare, dormire e usare la latrina.



Bello il 3D solido su Spectrum, bella la scelta di usare gli stessi tasti di molti FPS moderni. A parte questo diventa noioso in brevissimo tempo.



2015, CSSCGC

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITA'	4
EMOZIONE	6
GLOBALE	6-





Speciale MSXDEV 24

Una competizione nata l'anno scorso e che si concluderà quest'anno, il 28 Marzo 2025 quando verranno svelati i risultati della competizione.

Per l'occasione ho deciso di fare uno speciale dedicato a otto giochi che secondo me, al momento di scrivere questo numero (9 Marzo 2025), potrebbero essere tra i candidati per le prime posizioni e alcuni di questi li vedrei bene al primo posto. Sarà davvero durissimo per i giudici dare un giudizio che vada bene per tutti.

La scelta non è stata del tutto casuale perché di questi titoli che ho scelto avevo visto una live in diretta in cui venivano presentati, ci sono anche degli italiani programmatori e quindi ho deciso di provarli io stesso e vedere se effettivamente hanno del potenziale e in queste pagine potete leggere le mie conclusioni.

LISTA DEI GIOCHI DI QUESTO SPECIALE

Kitten 2 - The Return
Great New World, A
Maiden's Extreme Fist
Princess Paloma's Rescue
Puzzle Pals
Room 5
Molotov
Doomlings



Kitten 2: The Return

Un gioco di piattaforme scritto in basic che non sfrutta l'MSX, ma che porta una ventata di bonarietà al parco software con una grafica semplice, ma essenziale al suo scopo.

Il gioco era in versione per la competizione e molto difficile e punitivo, ma l'autore ha già detto che verrà rivisto e corretto e reso un po' più facile terminata la competi-

zione.

Gioco di piattaforme in cui dovete evitare tutto quello che si muove e raccogliere un'arma che è infinita fino a quando non morite. Arma che cambierà nel corso del gioco perché inizialmente viene sparata ad arco e quindi dovete imparare le traiettorie per colpire i nemici. In seguito la potrete sparare in maniera diversa e di certo molto più efficace.

Richiede troppa precisione in ogni azione che va dal semplice saltare o sparare contro un nemico. Richiede pratica, tuttavia, tende a diventare frustrante e per quelli che non hanno pazienza e vogliono vedere subito i risultati non è l'ideale.

Ero tra gli scettici, ma giocandolo mi faceva venire voglia di insistere e più giocavo e più volevo riuscire a vedere lo schermo successivo.

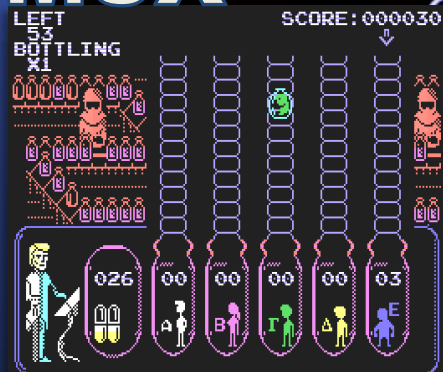
Potrebbe essere la rivelazione della competizione.



2024, ZIOORY

GRAFICA	8
SONORO	7
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	9
GLOBALE	8

MSX



A GREAT NEW WORLD

Un gioco caotico per la sua complessità e nel capire i meccanismi, ma dopo qualche partita comincerete ad apprezzarlo.

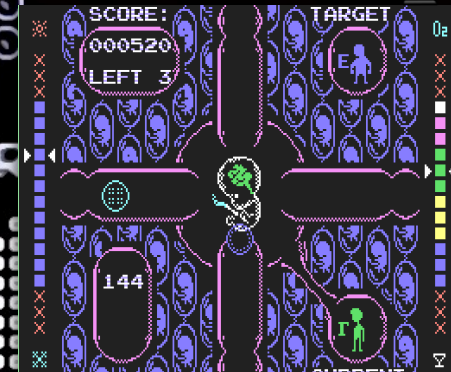
Una storia terrificante perché attraverso manipolazioni genetiche si vuole costruire un mondo di perfezione dove ogni essere vivente ha un ruolo che viene inserito durante

la manipolazione genetica.

Il titolo ha dei mini giochi completamente diversi in cui dovete creare dei feti modificati che pur sembrando abbastanza banali nascondono delle insidie come penalità, comandi invertiti che complicano anche il mini gioco più facile.

La creazione del feto modificato è davvero una idea nuova e interessante, ma un po' complicata da capire. Dovete guardare delle barre che vi indicano che tipo di persona creare in base a quattro materiali: ossigeno, alcol, pillole e radioattività. Alcuni di questi li dovete assorbire e altri no agendo con degli scudi per evitare che il feto venga compromesso.

Idea interessante che però nella fase finale di creazione del feto ci sono troppe variabili da controllare e la gestione del joystick/tasti per proteggere il feto è un po' complicata.



2024, PHAZE 101

GRAFICA	9
SONORO	8
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	6
GLOBALE	7,5

乙女烈拳 マカア

MAIDEN'S EXTREME FIST
"BUN-GA-RUA"



RETROMIXIS
GAMES ©

NTSC

v1.1.2
2025

Maiden's Extreme Fist

E' un gioco doppio perché ha due modalità: Storia e Gioco Semplice. Nella prima modalità siete una giovane combattente donna che deve affrontare un'orda malefica senza avere nessuna capacità di combattimento. Dovete percorrere varie stanze fino ad arrivare al dojo dove il fantasma del vostro antenato vi insegnerà le mosse per affrontare i nemici attraverso un semplice gio-

co.

Quando poi avete assimilato le varie tecniche in vostro possesso affronterete tutti i nemici e pronti anche ad affrontare il loro capo per poi passare ad una nuovo territorio ancora più difficile.

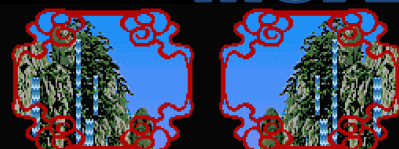
Nella seconda modalità affrontate i vari boss di fine livello uno dietro l'altro ed è una specie di allenamento per poi affrontarli nella modalità "Storia".

Devo dire che ho trovato più facile affrontare i boss di fine livello che i nemici durante le varie stanze per raggiungere il boss.

Per gli amanti del buon vecchio Yie Ar Kung-Fu la seconda modalità è la scelta migliore.

Chi vuole esplorare il mondo di Yie Ar Kung-Fu deve scegliere la modalità Storia che è molto più completa e sicuramente appagante sotto ogni aspetto.

RETROMIXIS
GAMES ©



Gold

2025, RETROMIXIS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
Globale	9+

MSX2

Trailer



PRINCESS PALOMA'S RESCUE

E' il genere più semplice e quello più comprensibile fin dalla sua prima partita.

Gioco di piattaforme a stanze singole piene di puzzle da risolvere e in questo caso dovete raccogliere delle chiavi colorate per aprire una porta e fuggire.

Detto così sembra facile, ma ci sono

delle trappole come piattaforme che si sgretolano sotto i vostri piedi facendovi precipitare su una trappola mortale nel peggiore dei casi oppure non avere più il pavimento per poter raggiungere una chiave.

Ci sono nemici da evitare con un salto (il vero super potere dei moderni eroi dei videogiochi) e poi attivare eventuali leve per distrarre i nemici che vi impediscono di raggiungere delle chiavi.

Gioco da rimanere a bocca aperta e poi non sembra nemmeno per un MSX2. Qui la macchina è stata spremuta così tanto che sembra addirittura un'architettura a 16-Bit.

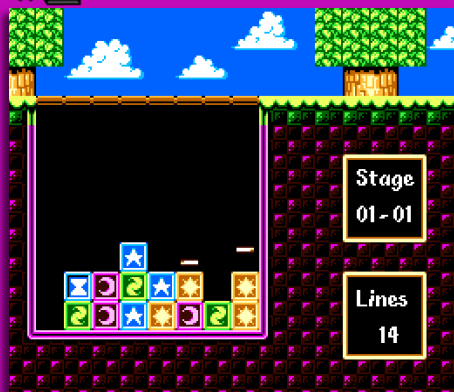
La competizione darà i risultati tre giorni dopo questo speciale e questo titolo potrebbe essere uno dei vincitori.



Gold

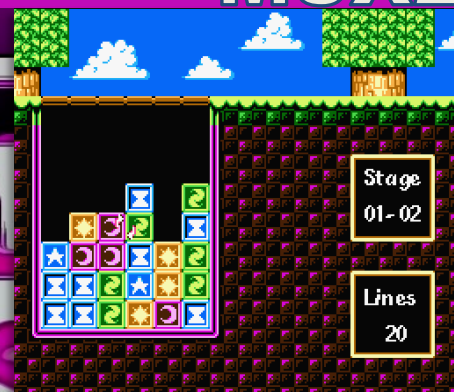
2025, INFINITEMSX

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9+



che hanno il loro sistema per spostare queste piastrelle. In pratica bisogna mettere il puntatore non al centro della piastrella, ma vicino ad essa a destra e sinistra per spostarle e creare quindi una combo di almeno tre pezzi in orizzontale e verticale. Non credo possiate creare combinazione in diagonale.

Un solo difetto: si gioca con la tastiera. Con il joystick avrebbe avuto una giocabilità ancora più devastante.



Puzzle Pals

Un classico e rilassante (sempre relativamente parlando) puzzle in cui dovete posizionare tre piastrelle dello stesso colore, stesso disegno in modo da romperli e dopo un certo numero che ne avete distrutti andate ad un nuovo e più difficile livello.

Ha delle novità rispetto agli altri dello stesso tipo e sta nel fatto che potete scegliere tra tre personaggi

Intro
Campaign
Single Player
Player vs Player
Credits

Gold



2025, FURCIFER STUDIOS

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

MSX

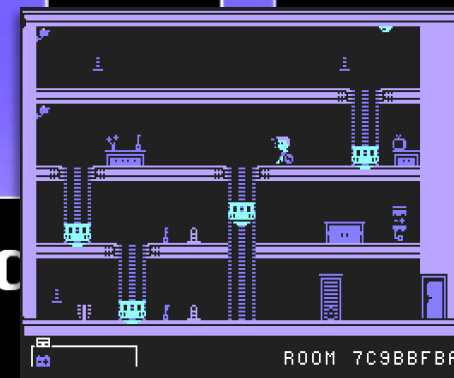


TWITCH ROOM 5

Secondo il mio modesto parere ecco il gioco che potrebbe vincere l'MSX Dev 24. Grafica quasi stilizzata, semplice, ma con un'idea geniale, unica forse nel suo genere e che una volta che iniziate a giocare non riuscite più a smettere, non mangerete e non dormirete pur di giocarlo e finirlo.

Siete su una sedia a rotelle e dovete fuggire da un edificio trovando la stanza numero 5. E' un gioco basato su luce e oscurità e a parte il significato più profondo di questo concetto è letteralmente così: per scappare dovete trovare degli oggetti che non trovate al buio e spesso dovete accendere una luce e scoprire oggetti da raccogliere per poter proseguire. Trovare chiavi per aprire le porte, oggetti per riparare lampadari rotti, pile per alimentare degli ascensori e così via fino a trovare la stanza numero 5.

Io ho trovato questo gioco appassionante come *Limbo*. Ci sarebbe da stare in casa 24/24 per cercare di finirlo ed è fattibile perché ogni stanza ha una password per poter ripartire da dove vi siete fermati.



Gold



2025, MO5.COM

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5

WOW

ESC' TO RES
A LEVEL



MOLOTOV

Non è un gioco in cui siete un eroe che combatte per la giustizia, ma questa volta ve la fate per conto vostro, per vendicare vostro zio morto per colpa del Tabacco e delle sale da gioco.

Il vostro scopo è quello di assemblare una molotov e lanciarla alla svelta contro una tabaccheria o sala da gioco prima che vi esploda in faccia.

Gioco divertente per una bella grafica, un buon sonoro, ma di una difficoltà molto elevata. Come al solito non avete armi se non il vostro poderoso salto. In realtà non dovete lanciare la bomba, ma quando lampeggiate dovete portare voi stessi e la molotov al bersaglio e di fatto avete vinto il livello e potete passare al successivo.

Ben fatto e divertente da giocare. Un titolo in cui siete l'anti eroe che si fa giustizia da solo e non deve farsi prendere dalla polizia e nemmeno essere ripreso dalle telecamere delle TV.

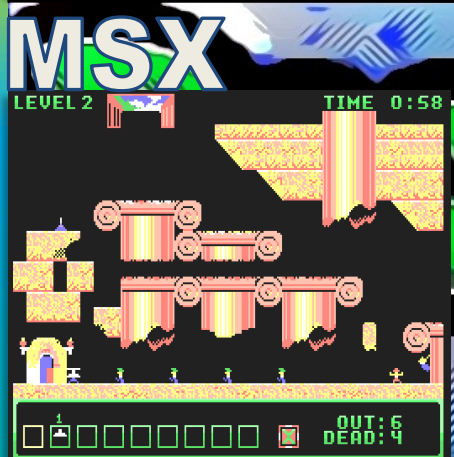
Anche questo gioco andrebbe ricalibrato un po' meglio sulla difficoltà che, secondo me, è mal calibrata.



Gold

2025, JOESG

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9



DOOMLINGS

E' il buon vecchio e bellissimo Lemmings in tutta la sua bellezza grafica e su MSX potete ammirare questi piccoli lemmings animati magnificamente.

Ma perché si chiama in questo modo?

Questa volta non dovete salvare i piccoli esseri blu con i capelli verdi,

ma ucciderli tutti o comunque un certo numero per poter passare di livello.

Dovete trovare un modo, con i pezzi che vi vengono forniti, di metterli in difficoltà facendoli schiacciare da una pressa, cadere da altezze vertiginose e tutto quello che vi viene in mente. I livelli vanno sfruttati per aiutarvi in questa impresa anti eroica.

Quante volte abbiamo perso partite a Lemmings perché non riuscivano a salvarli? Ora invece perderete le partite per non riuscire ad ucciderli.

Idea stravagante, ma ben riuscita e un modo di vedere il mondo dei Lemmings da un altro punto di vista.



Gold

2025, TOTTA

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

REV'n'GE!

REGENSIONI

16 e 32 Bit Computer



APOCALYPSE

MIRACLE GAMES

CODING: FRANK SZENDZIELAK
 GRAPHICS: MARK JESS AND GORDON
 MUSIC: CRAIG WHITE
 ORIGINAL DESIGN: STRANGEWAYS
 THE MANAGEMENT: GENEVE ASHTON
 THE MIRACLE: IAN JENKINS
 WORKERS: GENEVE FRANK JESS GORDON
 PETER STEVE
 THANKS FOR COOPERATION TO
 JOHN TRIPPY AND MELVIN GORRELL

E' di fatto *Choplifter* in cui viene esaltata la potenza grafica e sonora dell'Amiga per avere un impatto estetico quasi foto realistico che vi immerge nelle ambientazioni come se fossero vere.

Un'altra cosa è che ha degli sprite di grosse dimensioni per il vostro elicottero che inizialmente sembra addirittura goffo rispetto ai campi di prigionia sotto di voi, ma è tutto ben amalgamato per dare le giuste dimensioni sia al vostro elicottero sia ai velivoli e soldati nemici e ai prigionieri da salvare. Il gioco è un po' ingannevole perché non c'è una distinzione tra le baracche dei prigionieri e quelle dei soldati e quando le distruggete dovete fare attenzione al colore dei loro vestiti.

I prigionieri sono vestiti di bianco, mentre i soldati hanno le tute mimetiche sul verde e quindi questo serve a non tentare di atterrare con evidenti nemici pronti a distruggervi.

Nei vari livelli che rappresentano la base del dittatore che ha rapito i



vostri connazionali ci sono diversi sistemi di difesa che dovete distruggere prima di tentare di liberare gli ostaggi.

I livelli non sono enormi e quindi dopo un primo giro di ispezione dovrete avere già inquadrato le sue dimensioni e dove e quando agire.

Dopo un'introduzione digitalizzata capirete quanto malvagio sia il dittatore e i suoi uomini nei confronti dei prigionieri Americani. Per passare di livello dovete salvare un certo numero di ostaggi. E' permesso perderne veramente pochi.

Il gioco è estremamente difficile e punitivo: mentre volate arrivano missili da un bazooka non si sa dove. Vedete solo la scia di fumo arrivare da un non precisato punto; spuntano elicotteri nemici o altri velivoli senza il minimo preavviso. Quando dovete atterrare per salvare i prigionieri dovete farlo con calma. Atterrare troppo velocemente vi schiantate al suolo. Anche a terra mentre state caricando gli ostaggi potreste essere distrutti da missili vaganti

o veicoli che sbucano all'improvviso.

E' una corsa contro il tempo. Evitare i missili dei bazooka, evitare e distruggere elicotteri e carri armati, torrette difensivi e salvare gli ostaggi di una baracca per volta.

A differenza di *Choplifter*, da cui *Apocalypse* è fortemente ispirato, la base non è un posto sicuro perché venite attaccati da missili vaganti e altri veicoli. Se rimante fermi lì, venite distrutti e quindi non avete un attimo di tregua.

E' un gioco molto bello dal punto di vista grafico. Buon sonoro, ma solo effetti sonori standard per essere un Amiga. La difficoltà estrema condiziona la giocabilità che da esaltazione diventa frustrazione già al primo livello che sarebbe quello che vi prepara a quello che ci sarà dopo.

Pensate che mentre i prigionieri stavano uscendo dall'elicottero alla mia base per entrare nelle tende, sono stato distrutto e con me anche gli ostaggi appena liberati. Questa è una difficoltà troppo esagerata.



1994, VIRGIN

GRAFICA	10
SONORO	7
GIOCABILITA'	6
EMOZIONE	9
GLOBALE	8



The Addams Family™

È la famiglia più tenebrosa, cattiva e malvagia che ebbe un successo strepitoso come serie TV e poi come film. In realtà non erano delle persone malvagie, ma stravaganti sempre vestiti di nero, pessimisti e che basavano un po' la loro vita sull'occhio per occhio, dente per dente con una vena di cattiveria non troppo letale. Tutto era visto in maniera umoristica e irriverente. Ed è questo che rendeva questi personaggi amabili. Dal successivo televisivo e cinematografico sono state fatte delle conversioni per Computer e Console che vi portano a interpretare uno o tutti i personaggi di questa famiglia.

Il gioco inizia quando finisce il film, ossia l'amico avvocato della famiglia Tully Alford li tradisce costringendo la famiglia a lasciare la loro casa. Gomez scopre anche che gli altri membri della sua famiglia sono scomparsi.

Il vostro scopo, nel ruolo di Gomez, è quello di riprendere la vostra casa, salvare la vostra famiglia e sconfiggere Tully.

Un gioco di piattaforme che si svolge tra l'interno della casa e l'esterno con vari passaggi segreti, caverne, sotterranei per cercare



indizi per trovare i vostri familiari scomparsi.

La prima cosa che farà felici tutti i fan della serie è il riascoltare la musica iniziale del gioco con l'introduzione della scatola dove esce "Mano".

Avete cinque vite che sono più di quelle di molti altri giochi perché è difficile. Lo scorrimento non è continuo, ma avanza di un blocco quando vi avvicinate verso la fine dello schermo. Questo comporta che alcuni mostri possano apparire senza preavviso.

Non avete armi e per sconfiggerli dovete saltargli in testa che era un'azione tipica di molti giochi di piattaforme di quell'epoca anche nei giochi Arcade.

Il gioco è strutturato in due modi diversi a seconda che siate all'interno della casa o all'esterno. All'interno avete una serie di porte da aprire e ognuna di queste è un gioco di piattaforme diverso da tutti gli altri che sono comunque legati dal fatto che alcuni di questi richiedono degli oggetti per superare alcuni enigmi o interruttori che potrebbero trovarsi in altre stanze.

All'esterno invece dovete esplorare l'ambiente e trovare caverne o sotterranei con mostri che potete



distruggere e altri da evitare. Anche qui stanze variegata in cui c'è tantissima grafica da ammirare.

L'unica vero difetto è che quando morite i mostri si auto rigenerano così come quando entrate ed uscite da una stanza.

La cosa bella è la grafica con fondali fantastici e in parallasse. Giocabilità davvero buona e difficoltà calibrata nei vari sottolivelli. E' la musica che sorprende perché all'interno della casa c'è quella della serie che poi cambia entrando nella varie porte. All'esterno ci sono altre musiche.

In pratica avete musiche diverse per ogni livello ed è qualcosa di incredibile.

Unica pecca è la qualità del suono che passa in secondo piano per la quantità di musica ed effetti sonori contemporaneamente.

Stra consigliato e da non perdere!

Gold

1992, OCEAN

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9,5





X68K



di strada.

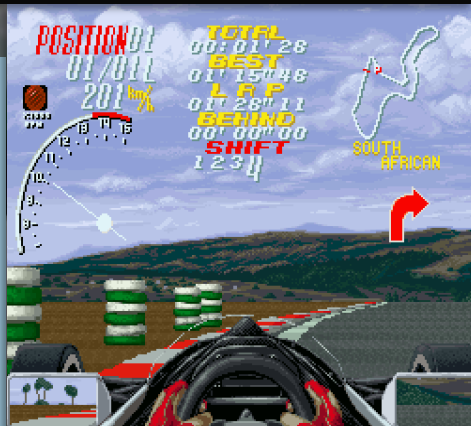
Inizialmente pensavo che nel campionato non si potesse scegliere il cambio e invece potete usare quello manuale o automatico. Che dire? Eccezionale!!

Ritorna la Formula 1 su REV'n'GE! con l'X68000 per sfruttarlo al meglio in una corsa automobilistica che usa le auto, le squadre, i piloti del Campionato del Mondo del 1992.

A differenza di molti altri titoli di questo genere avete una infinità di opzioni per cambiare radicalmente ogni aspetto del gioco che vanno dal meteo, il numero di giri delle qualificazioni e della corsa, disabilitare i danni, ridurre il numero degli avversari e scegliere se usare il cambio automatico o manuale. In questo ultimo caso potete anche scegliere il numero delle marce da usare.

E' un gioco che cerca di venire incontro ad ogni tipo di giocatore. Da quello che vuole una simulazione di guida al 100% oppure di chi si accontenta di una gara più arcade oppure un misto tra le due con pochi avversari in pista per una facile vittoria.

La guida è ottima e la visuale in prima persona vi dà la sensazione di essere al posto del pilota



in cui vedete le vostre mani agire sul volante e sul cambio. La grafica è buona per l'auto, la pista e poi i due specchietti retrovisori che hanno un dettaglio elevato per mostrare chi avete dietro di voi.

Purtroppo i vari tracciati sono completamente anonimi e vi sembrerà di correre nel deserto. Non c'è nulla a bordo strada se non qualche paletto nelle curve. Niente alberi, case, edifici, niente che vi possa far capire dove siete. Può anche essere comprensibile per il fatto che i tracciati non sono nei centri abitati e quindi può andare bene.

I tracciati sono riconoscibili parzialmente dal disegno sullo sfondo che cerca di prendere una caratteristica della nazione dove si svolge la gara e giocando più volte apprezzerete meglio questa scelta.

Le personalizzazioni per il Campionato completo cambiano e si adattano al tipo di modalità che state per affrontare e sono state pensate per questo tipo di gara.

In più avete anche la possibilità di modificare alcune impostazioni dell'auto per una migliore tenuta



Vi ho detto che non ci sono cose lungo le strade, ma potete attivare dei muri poligonali intorno alla pista. Con il dettaglio massimo meglio evitare perché rallenta tantissimo. Con i muri dovete mettere dettaglio basso oppure niente e godervi una grafica di alto livello veloce e fluida. Forse da un X68000 mi aspettavo più grafica a bordo strada.

Gold

1992, ZOOM

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
Globale	9

SALA
GOGHI



Tekken

Non è un titolo da parlarne in poco spazio però c'è da dire che è un picchiaduro in arene chiuse nel quale scegliendo uno tra otto lottatori dovete cercare di vincere il torneo King of Iron Fist sconfiggendo Helhachi e ricevere denaro e gloria.

A me non mi è mai piaciuto perché adoravo il genere di combattimenti introdotto da Street Fighter II e poi

perché in Tekken non ci sono mosse speciali o spettacolari e quindi è una sorta di pugni, calci, parate e prese.

Una cosa molto bella invece è la telecamera che riprende il lottatore in base a certe mosse e quando finite il round (vinto o perso) c'è un replay dell'ultima mossa. Tra di queste forse sono le prese che fanno più male che una combo di pugni e calci.

A differenza di altri titoli i round durano molto meno perché calci, pugni e prese tolgono più energia e quindi tende a risolvere il combattimento più velocemente e per certi versi è forse più accettabile.

Difficoltà ottimamente ben calibrata.



1994, NAMCO

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

COIN-OP



Dancing Eyes

E' un gioco basato sul concetto di Amydar in cui avete davanti una ragazza vestita che deve essere spogliata e lasciata in intimo.

Voi controllate un scimmietta che cammina sui bordi dei vari quadrati che compongono il vestito. Non potete semplicemente completare un giro intorno al quadrato, ma

mettere una spilla su un bordo del quadrato e completarlo. In pratica dovete scucire i vari pezzi che compongono il vestito.

Essendo tutto in 3D poligonale la telecamera vi segue intorno alla ragazza perché dovete spogliarla completamente. Quando avete distrutto completamente il vestito lei danzerà e voi potete spostare la visuale con il joystick.

Tecnicamente eccellente con un dettaglio delle ragazze notevole e una difficoltà non facile. I nemici vi seguono e li potete uccidere incastrandoli mentre distruggete un frammento del vestito e ricevendo dei bonus tra cui il blocco del tempo, velocità raddoppiata, ecc per completare più facilmente il vostro obiettivo.

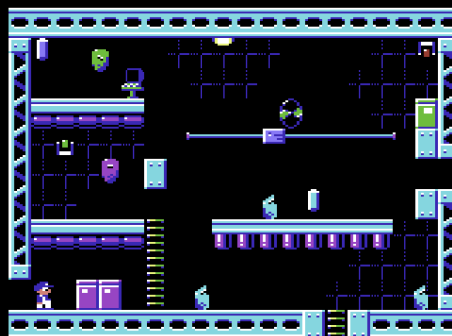


1996, NAMCO

GRAFICA	10
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

GIOCCHI

R E C E N T I



SCORE 000300 HOLD 01 ROOM 03
=22 =0 =.

Mike Mech 2

Una nuova produzione per il Commodore 64 che vi vede come un meccanico a bordo di un cargo spaziale, nel suo viaggio per trasportare dei minerali al vostro pianeta, che deve affrontare la minaccia di una invasione aliena.

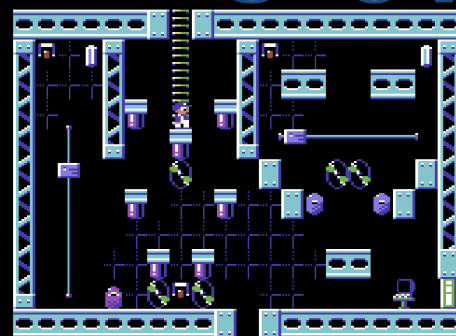
Come meccanico dovete liberarvi di questa infestazione attivando tutte le leve delle quattro sezioni del cargo. Quando avete attivato tutte

quelle della sezioni in corso, gli alieni presenti saranno disintegrati e voi pronti per una nuova sezione.

Gioco relativamente tranquillo perché non c'è un tempo limite e quindi potete guardare e analizzare la situazione e poi decidere come affrontare i pericoli sapendo che non avete armi.

La difficoltà è ben calibrata perché inizia tutto molto facile per farvi prendere confidenza con i comandi e nell'usare i vari teletrasportatori. Attenzione però che quello che sembrano oggetti dello sfondo in realtà sono letali.

Non è un gioco punitivo perché se perdete delle vite, gli interruttori attivati rimangono tali.



SCORE 001450 HOLD 01 ROOM 09
=18 =0 =.

Gold



2025, LC-GAMES

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	10
EMOZIONE	9
GLOBALE	9+

VIC-20

DAMAGE 0% LAP 1
POS 10 SPD 42



SUPER MONZA GP 2

Gioco di Formula 1 con tre nuovi e reali tracciati per avere una competizione più completa e sono state fatte migliorie come il cambiare la corsa contro il tempo in "Campionato" nel quale potete competere contro degli avversari per arrivare nelle prime posizioni e salire sul podio.

Eventuali danni all'auto devono essere riparati facendo ritorno ai pit-stop.

Forse solo tre tracciati sono pochi, ma dovrebbero garantirvi tante buone soddisfazioni.

La velocità è ottima, la guida è fluida. Noterete anche le mani del pilota che realmente fanno girare il volante e vedete le ruote sterzare e che girano in maniera credibile.

Difficile la guida perché pur andando alla massima velocità per superare un avversario non è istantaneo, ma dovete insistere a mantenere la massima velocità.

Gli scontri vi danneggiano e rallentate e qual punto venite non solo sorpassati dagli altri, ma anche travolti con un aumento dei danni considerevole.

Molto piacevole e soprattutto molto giocabile.



Gold



2023, AJ LAYDEN

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	9
GLOBALE	9

**RECENSIONI
BREVI**



CAR JAMBOREE

E' un antenato di *Destruction Derby* in cui quattro auto corrono all'interno di un'arena quadrata in cui vince chi distrugge tutti gli avversari.

La cosa non è facile perché non potete distruggere un'auto con un testa a testa, ma danneggiarla solo colpendola di lato e prima che esauriate il carburante.

Nei livelli più avanzati avrete degli

aiuti dalla arene in cui troverete delle aiuole per spingere contro le auto, farle cadere in uno stagno oppure dei trampolini per cercare di saltargli sopra.

Potete immaginare che colpire un'auto di lato in una arena così piccola non è facile.

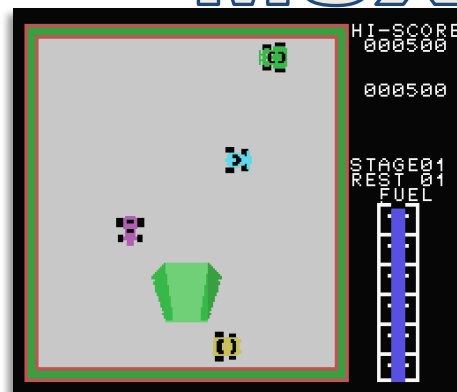
Dato che è una sfida uno contro tutti, anche le auto del computer cercano di distruggersi tra di loro e non è male aspettare che si danneggino tra di loro e poi approfittarne.

Difficoltà così e così. Delle tre auto del computer una è molto forte ed quella che vi rovinerà la partita perfetta. Provare e riprovare, ma partita dopo partita è sempre tutto casuale come vi affrontano le auto avversarie.



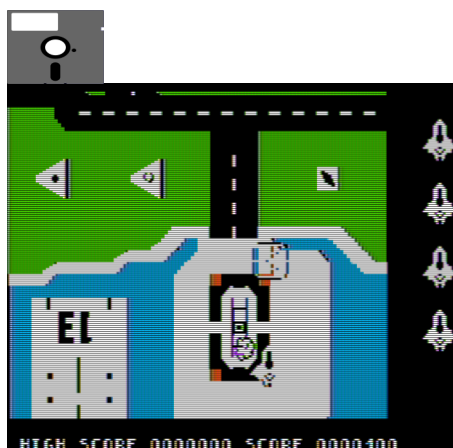
[Trailer](#)

MSX



1984, OEC

GRAFICA	7
SONORO	7
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



FLAK

E' uno sparatutto a scorrimento verticale molto simile a *Xevious* in cui, con un mirino sullo schermo, dovete lanciare delle bombe alla contraerea e i nemici sono solo quelli. Queste torrette sono controllate da un computer impazzito e sul terreno ci sono varie forme geometriche che si aprono, vi spa-

rano e poi si richiudono.

Sull'Apple II queste forme hanno dei buchi che sparano quando vi intercettano.

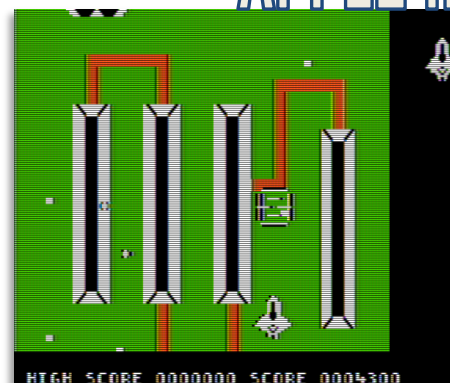
Una rivisitazione di *Xevious* abbastanza ben riuscita anche se colpire sempre i soliti bersagli è un po' noioso perché le variazioni sono la forma delle torrette.

Non so nemmeno se ci sono livelli o un'unica missione per vedere fin dove arrivate. Teoricamente dovreste distruggere Questo computer centrale impazzito.



[Trailer](#)

APPLE II



1984, FUNSOFT

GRAFICA	7
SONORO	6
GIOCABILITA'	8
EMOZIONE	6
GLOBALE	7-

Recensione dei lettori

Un grazie a:

DanyPPC del forum Amigapage.it

- ♦ *Galencia* (numero 83)
- ♦ *Who Dares Wins* (numero 83)
- ♦ *LuftrauserZ* (numero 83)
- ♦ *Sam's Journey* (numero 87)
- ♦ *Ghosts 'n' Goblins* (numero 88)
- ♦ *Terrapins* (numero 88)
- ♦ *Worthy* (numero 89)
- ♦ *Sydney Hunter* (numero 89)
- ♦ *Rocky Memphis* (numero 90)
- ♦ *Bosconian* (numero 91)

Albe75 del forum Amigapage.it

- ♦ *Bionic Commando* (numero 85)
- ♦ *OutRun* (numero 86)
- ♦ *The Last Ninja* (numero 90)

SimonPPC del forum Retro-Gamers.it

- ♦ *Ghostbusters II* (numero 120)

Darkmanor del forum Amiganews.it

- ♦ *Golden Axe II* (numero 121)
- ♦ *Alien Soldier* (issue 128)

Questa è una sezione della fanzine dedicata ai lettori che vogliono scrivere una loro recensione sul gioco, sul programma che preferiscono per dare un loro punto di vista e non importa se è già stato trattato da me in passato.



RETRO TRAILER V2





Tenendo conto che i nemici richiedono generalmente più di una raffica di missili, il loro numero sullo schermo rende alcune parti dello scenario davvero molto complicate.

Dato che SWIV non c'è su CDTV e se non avete un Amiga, questo è l'unico gioco che gli assomiglia.

E' un clone o un gioco fortemente ispirato a *SWIV*, quello sparatutto di elicotteri che è uscito sia per Computer sia per Console. Un gioco che per il nome ha sempre un po' confuso per il fatto che molti giocatori lo consideravano un seguito di *Silkworm* (per il fatto di avere nel nome le due consonanti S e W e IV era il numero 4), ma in realtà non centra nulla.

Questa produzione per la Console a 16-Bit di Commodore riprende quella stessa grafica e meccanica di gioco e il "IV" nel nome indica che è realmente il quarto capitolo di una serie di giochi chiamata "Raid".

Non è una produzione commerciale e quindi libera da ogni vincolo di licenze, con gli sviluppatori liberi di creare il loro mondo, il loro scenario in base alla fantasia e creatività cercando di far divertire chiunque lo possa giocare e soprattutto in modo gratuito.

L'interfaccia sembra quella di un



SEUCK con una schermata vuota di ogni informazioni sia per quanto riguarda la vite sia altre cose.

La grafica è *SWIV* e ha gli stessi pregi e stessi difetti, uno tra tutti la mancanza di musica. Questa cosa da più noia perché se su Amiga 500 *SWIV* gira con solo 512k ed era forse giustificato, sull'Amiga CDTV avete 1 MB di Chip RAM e quindi la musica ci poteva stare. Dato però che non è un prodotto commerciale è una scelta che bisogna accettare perché appunto non ci sono vincoli da rispettare.

La giocabilità forse è il suo vero punto debole perché è molto più difficile dell'originale da cui tra ispirazione e poi ci sono sporadici potenziamenti specialmente per affrontare il boss di fine livello.



Avendo giocato a *SWIV* questa variazione non mi è piaciuta molto perché l'ho trovata più insipida e con una difficoltà forse anche più esagerata.

Con potenziamenti più frequenti e Smart Bomb avrebbe reso il gioco più fattibile con le poche vite a disposizione tenendo conto che non ci sono nemmeno i crediti per continuare.

Lo consiglio solo a chi ha un Amiga CDTV e non ha un Amiga 500 con cui giocare a *SWIV*.



1993, FEZ PRODUCTIONS

GRAFICA	9
SONORO	5
GIOCABILITA'	7
EMOZIONE	7
GLOBALE	7



Un gioco sportivo molto bello, rilassante dove non ci sono falli e il rischio di farsi male sul campo di gioco accade di rado. E' il gioco del Baseball che è come il calcio, un evento molto seguito in alcune parti del mondo ed è molto affascinante.

Ricordo brevemente che lo scopo è cercare di fare punti ribattendo la palla con una bastone e appena fatto il battitore deve correre lungo il campo di gioco a forma di rombo e ritornare al punto di partenza. Fatto questo si riceve 1 punto.

Ovviamente non così semplice perché il giro completo lo potete fare solo se la palla ribattuta esce dal campo e va sulle tribune e non può essere raccolta dalla squadra avversaria. Se la palla ribattuta rimane sul campo di gioco bisogna correre prima che la squadra avversaria la raccolga e la lanci alla base verso la quale il battitore sta correndo. Il battitore viene anche eliminato se la palla viene raccolta da un membro della squadra avversaria prima che questa tocchi terra.



E' uno sport di squadra perché mentre uno ribatte la palla l'altro sul campo continua la sua corsa, mentre chi ha ribattuto la palla inizia la sua partita in attesa di un altro compagno.



Il gioco del baseball generalmente viene convertito in videogioco molto bene e divertendo il giocatore di turno. Questa versione inizia senza troppi fronzoli e un po' difficile ribattere la palla perché il computer non perde tempo e ve la lancia a tutta velocità una dietro l'altra e voi dovete forse un po' anticipare i movimenti. Non è immediato nel ribattere la palla.

Inizialmente è difficile anche come lanciatore perché premendo il pulsante/tasto di lancio lo fate al rallentatore e il computer vi sconfigge senza pietà. A differenza della battuta, nel lancio la posizione del joystick modifica la velocità.

Nel complesso un gioco del Baseball molto ben riuscito e giocabile su questa Console.

Ottima riproduzione del gioco del Baseball che con una grafica molto piccola, quasi stilizzata mostra delle ottime animazioni dei giocatori in campo e anche i jingle musicali che ascoltereste se andaste a vedere una partita di Baseball.

Gold

1988, ATARI

GRAFICA	9
SONORO	9
GIOCABILITA'	9
EMOZIONE	10
GLOBALE	9+

A close-up photograph of a computer keyboard. The central focus is a bright blue key with the word "Education" printed on it in a bold, black, sans-serif font. The key is slightly raised and has a 3D appearance. Surrounding this key are several other white keys, some of which are slightly out of focus. Visible characters on these keys include a left-pointing arrow, a right-pointing arrow, a question mark, and the letters "P" and "ft". The lighting is soft, creating gentle shadows and highlights on the keys' surfaces.

Education

MATEMATICA



1 MB



AMIGA 500

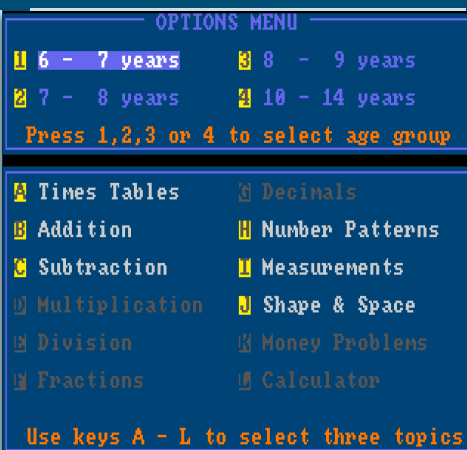


E' un quiz sulla matematica che copre un'età tra i 6 e i 14 anni ed è diviso in quattro gruppi: 6-7 anni, 7-8 anni, 8-9 anni e 10-14 anni.

Il programma chiede all'utente la sua età e in base a quella che riceve seleziona automaticamente gli esercizi adatti a quella età e che sono stati scelti da National Curriculum Maths e quindi le scelte giuste.

Potete comunque in ogni caso cambiare sezione o scegliere manualmente gli esercizi da fare però dipende dall'età.

Se è un adulto che si vuole mettere in gioco sceglie qualunque cosa, mentre un bambino tra 6 e 14 dovrebbe scegliere i suoi specifici esercizi.



a 6 anni.

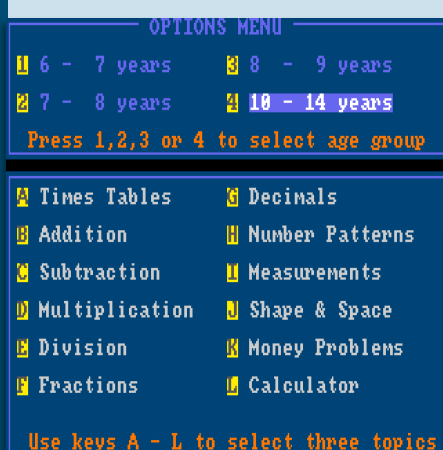
Un adulto che non fa matematica da 30 anni probabilmente anche un esercizio per quelli tra 10-14 anni non li risolve senza rimettersi a studiare.

L'educativo vi fa affrontare **tabelle, addizioni, sottrazioni, moltiplicazioni, divisioni, frazioni, decimali, forma e spazio, problemi con i soldi, problemi con il calcolatore, modelli numerici, misurazioni.**

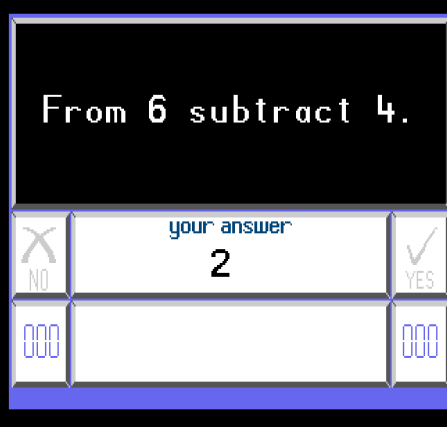
Avete tanti esercizi per ripassare la matematica, divertirvi oppure

se avete figli o nipoti può essere una buona occasione per migliorare i loro voti a scuola.

Se rispondete bene ad un buon numero di domande potete accedere ad un nuovo menu per provare un gioco come premio oppure continuare con la matematica.



Una cosa da dire è che i gruppi per età non sono scientificamente esatti perché nella vita reale può accadere che un esercizio per bambini tra i 7-8 anni sono in grado di risolverli a 14 anni oppure altri li possono risolvere



Eccellente educativo sulla matematica fino a quando rimane quella uguale in tutto il mondo ossia quella di base.

E' un prodotto per l'Inghilterra e alcuni esercizi riguardano la valuta Inglese, il loro sistema metrico e quello di tutte le altre misurazioni. Questi esercizi sono incomprensibili per tutti gli altri.

An isometric illustration featuring a variety of technology and multimedia icons. At the top left is a tablet. Below it is a wireless router. To the right is a smartphone with a clock face, a small square icon with a star, and a cassette tape. In the center, a magnifying glass is positioned over a tablet being touched by a hand cursor. Below this is a laptop with an hourglass icon on its screen. To the right of the laptop is a 3D printer and a microphone. At the bottom left is a floppy disk and a crossed wrench and screwdriver. Various other icons like gears, a padlock, a power button, and a plus sign are scattered throughout. A network of white lines connects these icons, suggesting a digital network or data flow.

Multimedia

Grafica

Ufficio

Hardware

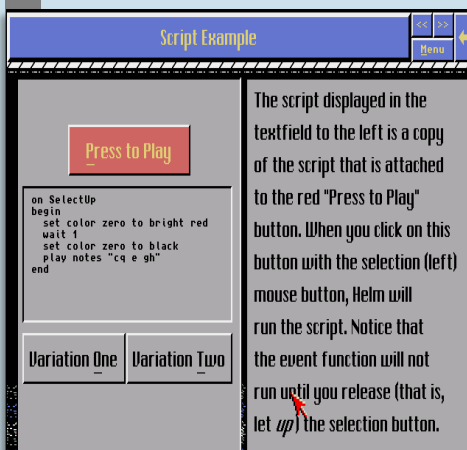
HELM

Copyright © 1993
Jerrell Nickerson
Eagle Tree Software
All rights reserved
Version 1.37



E' un applicazione per creare una libreria virtuale multimediale di tutto quello che la vostra fantasia e creativa permette di fare. Io il programma lo avevo già completo di una bella raccolta di libri di ogni tipo e si può usare tranquillamente come una raccolta multimediale per Amiga e consultabile in ogni momento. Il bello è che c'è una guida multimediale molto dettagliata che vi spiega passo passo la procedura per iniziare a creare o modificare un libro già esistente (per questo sempre meglio fare un backup se avete già dei libri) e divertirvi. I libri li create con la programmazione ad oggetti e non è una cosa per tutti, tuttavia, seguendo le indicazioni potreste anche essere in grado di togliervi qualche soddisfazione.

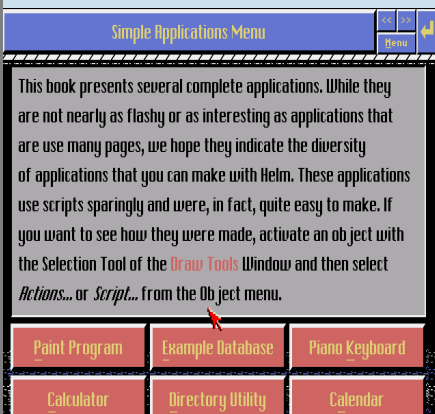
E' un linguaggio di programmazione multimediale un po' come Scala dove anche lì bisogna imparare a creare degli script. Sicuramente non è programmazione in Assembler o in C però richiede



una buona conoscenza del sistema Amiga.

La difficoltà maggiore è che gli elementi multimediali vanno creati con programmi esterni di manipolazione video, foto, musica, effetti sonori e poi integrati nel programma con gli script seguendo una struttura che deve essere multimediale. Ogni libro ha un pulsante o un disegno che in ogni momento vi fa ritornare alla libreria in sicurezza senza rimanere bloccati e obbligandovi a resettare il computer.

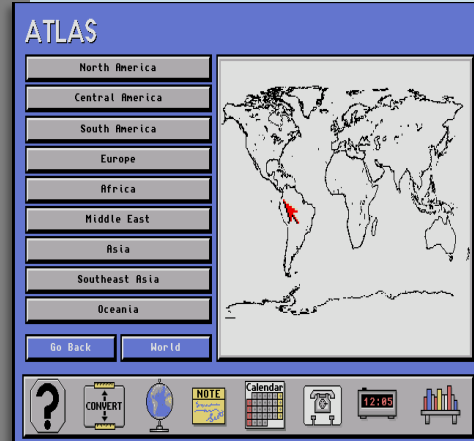
Tra la guida interna e con l'aiuto in AmigaGuide avete un'idea della struttura del libro e come integrare il tutto in Helm.



La guida vi fornisce esempi di programmazione, di script e come deve essere strutturato un libro per essere consultabile.

Dopo aver creato la vostra libreria personale avete tutto a portata di mano in una sola applicazione senza ogni volta caricarne una specifica ed è questo il bello di Helm.

E' per tutti con tanta pazienza perché dovete creare le vostre animazioni, i vostri disegni, la vostra musica e poi programmare.



E' programmazione, tuttavia, non è assembler o C. E' programmazione ad oggetti con l'uso di script e chi ha usato Scale forse si troverà a suo agio. Richiede comunque la creazione manuale di immagini, video e suoni oppure l'uso di altri file già pronti per l'uso.

Volume 11, Numero 03

Marzo 2025

REV'N'GE!

Top 3



Aggressor



ADDAMS FAMILY



Overtake



Box Art: Copertine in 3D



CURIOSITA'

GIOCO	LICENZA	CURIOSITA'
APOCALYPSE	COMMERCIALE	Fu presentato nelle anteprime delle riviste per Atari ST, ma quando venne pubblicato, tre anni dopo, era disponibile solo per Amiga. Non è chiaro se il gioco è stato cancellato oppure non c'è mai stata l'intenzione di farlo per Atari ST.
TEKKEN	COMMERCIALE	Il nome durante lo sviluppo della versione Arcade era <i>Rave War</i>. La versione Playstation durante il caricamento include <i>Galaga</i> come diversivo per l'attesa.

ALTRE VOTAZIONI

GIOCO DI OGGI	RIVISTA	VOTO
ARNIE (C64)	COMMODORE FORMAT	83%
	ZZAP	83%
APOCALYPSE (AMIGA)	AMIGA FORMAT	85%
	ONE AMIGA, THE	81%
	CU AMIGA	49%
ADDAMS FAMILY, THE (ATARI ST)	ST ACTION	93%
	ST FORMAT	74%
TEKKEN (ARCADE)	ULTIMATE FUTURE GAMES	90%
REAL SPORTS BASEBALL (ATARI 7800)	VIDEO GAME CRITIC, THE	50%

ALTRE VERSIONI	RIVISTA	VOTO
ARNIE (AMIGA)	AMIGA JOKER	64%
	AMIGA FORMAT	44%
ADDAMS FAMILY (C64)	COMMODORE FORMAT	93%
	ZZAP!	57%
	POWER PLAY	39%
ADDAMS FAMILY (ZX)	CRASH!	91%
	YOUR SINCLAIR	86%
ADDAMS FAMILY (CPC)	CPC ATTACK!	94%
ADDAMS FAMILY (AMIGA)	CU AMIGA	95%
	AMIGA ACTION	94%
	ZERO	90%
ADDAMS FAMILY	GAMEPRO (GENESIS)	100%
	PLAYER ONE (SNES)	94%
TEKKEN (PLAYSTATION)	GAME LAND	100%
	COMPUTER AND VIDEO GAMES	97%
	COMING SOON MAGAZINE	90%
REAL SPORTS BASEBALL (ATARI 5200)	VIDEO GAME CRITIC	100%
REAL SPORTS BASEBALL (ATARI 2600)	WOODGRAIN WONDERLAND	16%

RECENSIONI #168

Arnie (1992, Commodore 64)
Goody (1987, Amstrad CPC)
Aggressor (1982, VIC-20)
Zoom in Space (1983, PC-8801)
Rain of Terror (2016, Atari 8-Bit)
Protect and Survive - Thread: The Computer Game (2015, ZX Spectrum)
Apocalypse (1994, Amiga)
Addams Family, The (1992, Atari ST)
Overtake (1992, X68000)
Tekken (1994, Coin-OP)
Dancing Eyes (1996, Coin-OP)
Mike Mech 2 (2025, Commodore 64)
Super Monza GP 2 (2023, Vic-20)
Car Jamboree (1983, MSX)
Flak (1984, Apple II)
Super Raid IV (1993, Amiga CDTV)
Real Sports Baseball (1988, Atari 7800)
Maths Adventure (1991, Amiga)
Helm (1993, Amiga)

LE ALTRE VERSIONI

ARNIE:

Amiga (**1992**, Zeppelin Games)

GOODY:

DOS (**1987**, Opera Soft)

PC Booter, ZX Spectrum, Amstrad PCW (**1988**, Opera Soft)

ADDAMS FAMILY, THE:

Arcade (**1992**, Nintendo of America)

Amiga, SNES (**1992**, Ocean)

Genesis (**1993**, Flying Edge)

TEKKEN:

Playstation (**1995**, Namco)

PSP, Playstation 3 (**2011**, Sony Computer)

Android, PS Vita (**2012**, Namco Bandai Games)

SUPER MONZA GP 2:

Commodore 64 (**2024**, AJ Layden)

CAR JAMBOREE:

Arcade (**1983**, Omori Electronics Corporation)

FLAK:

Atari 8-Bit, Commodore 64 (**1984**, Funsoft)

ZX Spectrum (**1985**, U.S. Gold)

REAL SPORTS BASEBALL:

Atari 2600, Atari 5200 (**1982**, Atari Corporation)

Windows, Xbox 360 (**2010**, Microsoft Corporation)

Indice Ripesaggi

GIOCHI:

- 1 Across 2 Down (112)
- 10 Out of 10: Dinosaur (112)
- A-10 Tank killer 1.5 (129)
- After Burner (113)
- Airlift (125)
- Air Support (97)
- Alien Breed Tower Assault (119)
- Another World (134)
- Apache Flight (135)
- Archon (145)
- B.A.T. (138)
- Bad Dudes (102, 113)
- Barbarian (102, 113)
- Barbarian II GX4000 (137)
- Batman the Movie (137)
- Battle Chess (138)
- Battle Valley (148)
- Big Blue Disk (141)
- Bill Elliott's Nascar Challenge (128)
- Birds of Prey (132)
- Car & Driver (131)
- Combat Air Patrol (127)
- Conan the Cimmerian (136)
- Contra (136)
- Course of Monkey Island (117)
- Dante's Inferno (111)
- Day of the Tentacle (118)
- Darkseed (133)
- Defenders of the Earth (127)
- Dig (118)
- Dragon Princess (138)
- Draw Poker (138)
- Dune (133)
- Dune II (130)
- Eliminator (142)
- Elite (125, 142)
- Emlyn Hughes International Soccer (143)
- Encyclopedia of War (143)
- Enduro Racer (143)
- Escape from Singe's Castle (138)
- Faara no Jikekkai (138)
- Fatal Fury Contact (141)
- F-15 Strike Eagle (124)
- F-15 Strike Eagle II (127)
- Fighter Bomber (130)
- Final Fight (146, 147)
- Flight Simulator (146)
- Flight Simulator II (146)
- Flight Path 737 (147)
- Forge (115)
- Formula One Grand Prix (90)
- Frontier: Elite II (99, 144)
- Frontier: First Encounters (146)
- Full Throttle (118)
- Golden Axe (136)
- Golden Sword of Bhakhor (134)
- Gunship (131)
- Gunship 2000 (104, 133)
- Heavy Metal (103)
- Hind (135)
- Ikari Warriors (145)
- Impossible Mission (124)
- Indiana Jones and the Fate of Atlantis - Graphics (117)
- Indiana Jones and the Last Crusade - Graphics (115)
- Jack the Ripper (130)
- Kick Off (145)
- King's Quest (120)
- King's Quest II (121)
- King's Quest III (123)
- Labyrinth of Time (119)
- Leisure Suit Larry 1 (108, 120)
- Leisure Suit Larry 2 (109, 121)
- Leisure Suit Larry 3 (92, 110)
- Loom (115)
- Lotus III (131)
- Lupin III (137)
- Luxor (132)
- Maniac Mansion (118)
- Microcosm (119)
- Midwinter (129)
- Midwinter II (129)
- Monkey Island II (116)
- Myst (96, 114)
- Myst: Real (114)
- Myst Masterpiece (114)
- Myst Amiga (114)
- Nascar Racing (128)
- NeoGeoCup '98 (141)
- Nova 9 (91)
- Obitus (94, 134)
- Oscar (132)
- Out Run (122)
- Pac-Land (141)
- PC Globe 4.0 (115)
- PET Checkers (138)

Indice Ripescaggi

Pinball Fantasies (132)
Power Tennis (142)
Quake Amiga (54)
Quake Amiga visto da un Amighista (125)
Rastan (138)
Race Drivin' (135)
Red Baron (128)
Rick Danverous (134)
Robocop (107, 141)
Robocop 3 (129)
Rubicon (138)
Secret of Monkey Island (93, 116)
Sensible Soccer (145)
Short Circuit (145)
Solo Flight (146)
Space Quest (120)
Space Quest II (121)
Space Quest III (123)
Space Harrier (105, 148)
Star Cruiser (122)
Star Crusader (148)
Starglider (148)
Street Fighter II (95)
Strider (149)
Super Soccer (137)
Test Drive (133)
Tower FRA (147)
Tracon (147)
Trap Door (145)
UFO (124)
Vroom (126)
Warcraft II (113)
Wonderboy (143)
Wing Commander (98)
Whizz (135)
Yuchuu Senkan Yamato (106, 149)
Zak McKracken and the Alien Mindbenders (117)
Zeppelin (126)

MULTIMEDIA:

3D Dinowaur Adventure (112)
Advanced Military Systems (93)
Enciclopedia Italiana Grolier per CDTV (91, 143)
Enciclopedia Italiana Grolier per CD32 (95, 142)
Grolier Electronic Encyclopedia (90)
Guinness Disc of Records: Second Edition (92, 138)
Hutchinson Encyclopedia (89, 138)
Microsoft Musical Instruments (160)

Time Table History: Science and Innovation (113)
World Atlas (103, 114)
World of Flight (94, 147)

HARDWARE:

3D Emotion Voodoo Rush (126)
3D NOW! (131)
80387: Derivati e Cloni (117)
AGP (128)
Amiga Flicker Fixer (124)
CDTV II (115)
Formato File Amiga parte 1 (123)
Glossario del 3D (129)
KNI Simd (132)
Matrox M3D (127)
Memorie di Massa parte 1 (118)
Memorie di Massa parte 2 (119)
Memorie di Massa parte 3 (120)
MMX (130)
NEC PC8801 (121)
Overclockare un 486 (149)
Overclockare un Pentium (150)
Processori e Coprocessori a confronto (116)
S3 Virge Vs. TNT2m64 (125)

TUTORIAL:

Emulare il Mac (100)
Emulare il DOS parte 1 (101)
Emulare il DOS parte 2 (102)
Emulare l'Entex Adventure Vision (122)
Emulare l'APF Imagination (122)

PROGRAMMI:

17-Bit Disk Copier (96, 145)
Deluxe Paint 2.30 Deluxe (120)
Magic Desk I Type & File (98, 144)
Platinum Plus Utility PowerPack (145)
Print Master Plus (58)

S P O **4D** R T S D R I V I N G

Mindscape and award winning developers DSI bring a new era of games to your home computer - with the 4D Sports series. Here the 4th Dimension is realism and the action is amazingly real.

4D Sports Driving lets you loose on the most amazing test track ever built in the fastest and best cars the world's motor industry have ever created. This is the ultimate proving ground where you can test these super cars to destruction - literally!

Take your pick from the mechanical stars of Road, Racing Circuit or Dirt Track including cars by Porsche, Ferrari, Lambourghini, Audi, Lancia and Honda. Put these power cars through their paces on stunts including the nerve-rackin' 360° loop the loop, the hair raisin' jumps, the breath takin' topsy

turvey tunnels and the heart stoppin' pipe!

Without a doubt 4D Sports Driving gives you the best selection of supercars and stunt obstacles ever seen in a driving game!

4D Sports Driving presents you with a large selection of 'ready-to-race' tracks to really test your skills to the limit. In addition 4D Sports Driving gives you a comprehensive editor to create your own 'nightmare' track - which you can save for future use or challenge a friend with.

- ◆ Race against the clock or 6 different intelligent dare devil racers.
- ◆ Amazing 'seat of the pants' stunt driving simulator.
- ◆ Fast, detailed and smooth polygon graphics.
- ◆ Choose from 11 different performance cars.
- ◆ Select from pre-set tracks or design your own.
- ◆ 4D Sports Vision replay system lets you re-live your most perilous crashes and amazing stunts.
- ◆ User selectable camera angles.
- ◆ Digital sound effects and music scores.



© 1990 Distinctive Software Inc. All rights reserved



IBM PC screen shots. Other formats may vary.